‘

Observando el léxico que actualmente utilizan los jugadores de videojuegos se puede anticipar qué futuras palabras podrían incorporarse al habla cotidiana. Entre otras cosas, los jugadores de videojuegos emplean «híbridos ortográficos» para referirse a procesos que ocurren dentro de la propia actividad, normalmente utilizando el sufijo «*-ear*«.

[ILUSTRACIÓN: MHATZAPA / ISTOCK]

La industria del videojuego ha experimentado en las últimas décadas un crecimiento exponencial. En España, en 2023 el sector facturó más de 152.000 millones de euros contando las transacciones en tres plataformas: consolas, móviles y ordenadores. A nivel global, son 3.422 millones de personas las que dedican parte de su ocio a estas actividades, un 4,5 % de la población mundial. Si agrupamos los habitantes de Estados Unidos, China y la India todavía nos faltarían 200 millones de personas para acercarnos a esa cifra.

La lengua es un reflejo de la sociedad y también de los cambios en tendencias, gustos y hábitos de los hablantes. En la vigesimosegunda edición del Diccionario de la lengua española, de 2001, se añadió la palabra videoconsola con el sentido de «consola para videojuegos».

La lengua es un reflejo de la sociedad y también de los cambios en tendencias, gustos y hábitos de los hablantes

En la actual edición se incorporaron, en el año 2022, la palabra videojugador y la variante videojugadora con el sentido de «persona que juega a videojuegos, especialmente de forma habitual». Son pequeñas muestras de que el léxico vinculado a este sector va permeando poco a poco en el español general.

Los híbridos ortográficos

Desde el año 2020, se publica anualmente la Crónica de la lengua española. En estas obras las academias de la lengua tanto de España como de los países hispanoamericanos tratan, entre otros asuntos, cuestiones actuales sobre la lengua y la literatura españolas. En la primera edición, el académico Salvador Gutiérrez Ordóñez dedica un capítulo a los híbridos ortográficos, es decir, palabras que tienen elementos de lenguas distintas y que, en ocasiones, presentan peculiaridades con respecto a su ortografía.

Los *híbridos ortográficos* son palabras que tienen elementos de lenguas distintas y que, en ocasiones, presentan peculiaridades con respecto a su ortografía

Dentro de este capítulo, Gutiérrez Ordóñez estudia el léxico de los jugadores de videojuegos y señala que, de manera regular, emplean híbridos ortográficos para referirse a procesos que ocurren dentro de la propia actividad. Lejos de lo que podría pensarse, esta práctica «no se trata de un fenómeno esporádico, sino de una técnica de formación muy común y generalizada».

En inglés, es habitual que algunos sustantivos y verbos presenten la terminación *–ing*, como *camping*, *footing* u *overbooking*. Tal es el rendimiento de este sufijo que la lengua española, en ocasiones, permite crear híbridos que pasan por anglicismos camuflados, como *puenting* o, más recientemente, *balconing*. Lo que ocurre en ambos casos es que existe una base léxica española (puente y balcón, respectivamente), a la que se añade un sufijo de una lengua extranjera, *–ing*. Tenemos lo que Gutiérrez Ordóñez llama un híbrido ortográfico.

El caso de los videojuegos

La fórmula que emplean los gamers es inversa: se toma una base inglesa y se le añade un sufijo español que, sistemáticamente, parece ser *–ear*.

En una pequeña investigación que no pretende ser exhaustiva, Gutiérrez Ordóñez cita hasta 19 palabras formadas con este esquema: *baitear* (de *bait* 'cebo'), *banear* (de *ban* 'prohibir'), *bindear* (de *bind* 'ligar'), *bugeado* (de *bugs* 'errores'), *burstear* (de *burst*, 'ráfaga'), *carrear* (de *carry* 'arrastrar'), *charmear* (de *charme* 'encanto, encantar'), *chasear* (de *chase* 'perseguir'), *craftear* (de *craft* 'elaborar'), *dropear* (de *drop* 'soltar, dejar caer'), *dupear* (de *dup* 'engañar'), *farmear* (de *farming* 'cultivar'), *feedear* (de *feed* 'alimentar'), *ghostear* (de *ghost* 'fantasma'), *grindear* (de *grind* 'moler'), *junglear* (de *jungle* 'jungla'), *kitear* (de *kite* 'cometa'), *levelear* (de *level* 'nivel') y *mainear* (de *main* 'principal').

Los jugadores de videojuegos emplean 'híbridos ortográficos' para referirse a procesos que ocurren dentro de la propia actividad

Pero hay que hacer algunos matices a su selección. La mayoría de estas palabras tienen un significado muy próximo al de la base inglesa, que de forma consistente se une al sufijo *–ear* para designar una práctica o acción. Por ejemplo, la palabra *burstear* se refiere a la acción de 'causar una gran cantidad de daño en muy poco tiempo'. Es razonable pensar que la acepción de *burst* que se aplica en este contexto no sería sin embargo la que señala Gutiérrez Ordóñez, 'ráfaga', sino 'reventar', que suele ser lo que le ocurre al jugador o a un enemigo cuando le *burstean*.

Por otro lado, la palabra *ghostear*, que en la jerga juvenil y en el contexto de las relaciones sentimentales se suele entender –bajo la forma *ghosting*– como «cortar la comunicación con una persona sin explicación», no se emplea con este sentido en el mundo que nos ocupa.

Es frecuente que los jugadores de videojuegos en línea profesionales sean también consumidores de *streaming*, por ejemplo en Twitch. Algunos de los mejores emiten sus partidas en directo, aunque estén compitiendo con otros. Y entre los espectadores, aficionados al videojuego o seguidores del *streamer*, pueden encontrarse precisamente los rivales, que aprovechan esta circunstancia para verlos al mismo tiempo que juegan contra ellos en directo, con el fin de aprovechar la ventaja que esto aporta. Esta práctica se conoce como *ghostear* o *snipear* (de '*sniper* francotirador').

Las que ya se admiten

Desde luego, ni *ghosting* ni *ghostear* forman parte, de momento, del español general, pero hay otras candidatas que podrían dar el salto de categoría.

Banear significa «restringir a alguien el acceso a una plataforma o servicio», de forma general, aunque también se aplica al contexto de los videojuegos. En un primer caso, *banear* alude a la restricción que se aplica a un jugador que emplea herramientas ilícitas en juegos en línea (lo que se conoce como *cheats* o *hacks*). Un segundo sentido se emplea en el contexto de un enfrentamiento entre jugadores que pueden usar

varios personajes, y mutuamente *banean* a uno de esos individuos especialmente poderoso.

Ya hay ejemplos de palabras vinculadas a la tecnología formadas a partir de este mecanismo y recientemente añadidas al DLE. Son los casos de *hackear* (*hack* y *–ear*), *textear* (*text* y *–ear*), *tipear* (*type* y *–ear*), *trolear* (*troll* y *–ear*) o *vapear* (*vape* y *–ear*). En el Diccionario de términos de videojuegos se recogen 52 híbridos ortográficos con base inglesa y sufijo *–ear*. Serán los hablantes quienes juzguen si alguna de estas palabras merece formar parte del español general a través del medio más democrático que tiene la lengua: el uso.